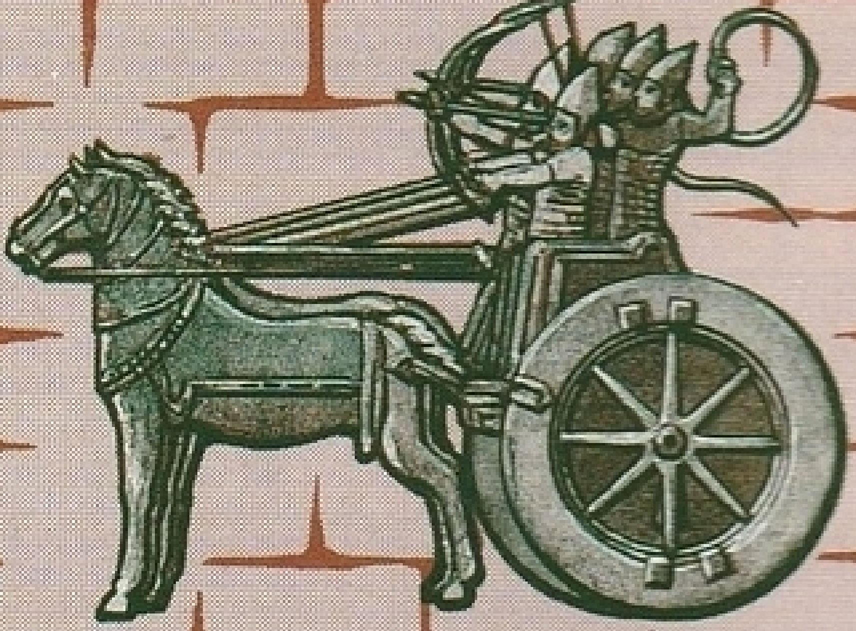


学研レジャー・トイ事業部
〒141 東京都品川区西五反田4-28-5
TEL. 03-493-3295

© Gakken 1989 禁無断転載

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂 ファミリーコンピュータ™
GAT-M6

FAMICOM FAMILY

# ムーランルージュ戦記(せんき) メルヴィルの炎(ほのお)

とりあつかいせつめいしょ
## 取扱説明書

GAKKEN

## ご使用上の注意

このたびは「メルヴィルの炎」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用にあたりましては以下のことにご注意ください。

- このカセットには、バックアップ機能がついております。セーブしたデータを確実に保存するため、必ずリセットボタンを押しながら電源を切ってください。また、電源を入れたままでカセットを抜き差ししたり、むやみに電源スイッチをON／OFFしないでください。
- 精密機器ですので、分解は絶対になさらないでください。
- 極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを与えることは避けてください。
- カセットの端子に触れたり、水にぬらさないでください。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- ゲームをしない時はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ゲームをする時は、テレビ画面からできるだけ離れ、長時間ゲームをする時は時々休憩するようにしましょう。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

## （目　次）

ものがたり……4
ゲームの目的……6
スタートとセーブ……7
キー操作リスト……8
移動……10
町……12
城……15
地区移動と国移動……17
海上移動……18
戦い……19
戦いの方法……22
能力と地けい……25
アイテムリスト……27
部隊リスト……30

# ものがたり

わく星アストラディウム・・・。

そこでは、遠いむかしからルーとドゥーマの二大強国が争い、人も大地もあれはてていた。

この星の全めつをおそれたアストラディウムの神々は、天界の秘宝・『メルヴィルの炎』を心正しきルー国王にさずけ、アストラディウム全土を統一させ、平和をもたらそうとした。

しかし、神々の計画はドゥーマ国王一世のなぞの死によって、もろくもやぶれた。

そく位したドウーマ国王二世は、ルー国の将軍たちをひそかに味方にだきこみ、ルー国内に反乱をおこさせ、そのスキに「メルヴィルの炎」をぬすみとったのである。

「メルヴィルの炎」を失ってしまったルー国は、いまや反乱の将軍たちによって、ツワーフ、アカントス、サウジス、イセントの４国に分断され、ドゥーマ国のほりょになったルー国王と兵士達はドゥーマ国内のあれはてた土地に連行され、だっしゅつ不可能な古城にとじこめられてしまった。



しかし、ルー国王と共に生きのこった兵士たちの中に「ムーランルージュ＝赤い風車」とよばれる４人の勇者がいた。

（ムーランルージュのメンバー）

アレクス

ランキン

ファナ

バリアス

国王：

「ムーランルージュの勇者たちよ、もはや、そなたたちに最後の望みをたくすほかない。この秘密の地下道から外にだっしゅつし、『メルヴィルの炎』を取り戻してドゥーマ国王を倒すのじゃ。私は、そなたたちがだっしゅつに成功したらば、この地下道をこわし、この城で、そなたたちの帰りをまっている」

# ゲームの目的

惑星アストラディウムには「ツワーフ」と「アカントス」、「サウジス」、「イセント」、「ドゥーマ」の5ヵ国があり、それぞれの国は数個の地区にわかれています（図1）。

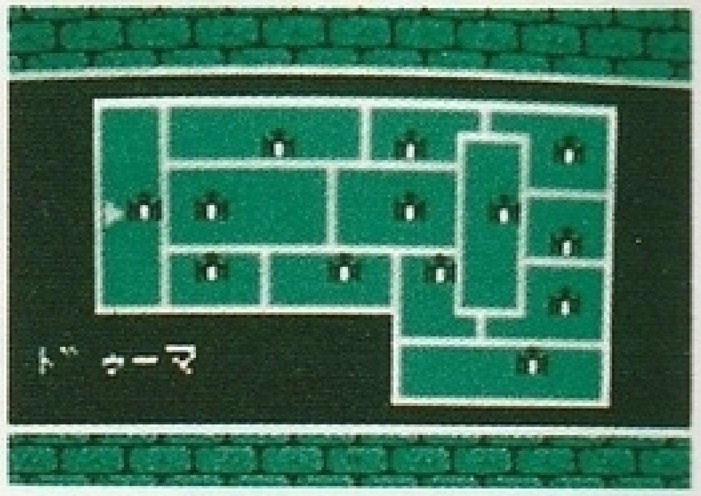


図1

地区にはかならず城があります。城を発見し、せん領するとその地区をせん領したことになります。

また、どこかの城には、その国の国王がいます。王様のいる城をせん領すれば、その国全体をせん領したことになります。

王様は、あなたに重要なアイテムをくれるでしょう。

あなたはムーランルージュの４人を指揮官として４つの戦とう部隊をやとい、国々をせん領してアイテムをふやしながら、最終敵国ドゥーマ国をうちやぶり、ルー王国を再建してください。



# スタートとセーブ

## スタートの方法

ファミコンに「メルヴィルの炎」のカセットを入れ、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。

十字キーの上下で、ニューゲーム（あたらしくゲームをはじめる）とコンティニュー（セーブしてあるところからはじめる）のどちらかを選び、Ａボタンかスタートボタンをおすとゲームがスタートします。

## セーブの方法

各地区の「移動の地下道」の近くに「モアイの像」があります。

ムーランルージュのメンバーが「モアイの像」にふれると、これまでのゲーム内容がセーブされます。

セーブの後、ゲームをやめる場合はＡボタンをおしてから画面の指示にしたがって、リセットボタンをおしながら電源を切ってください。セーブの後もゲームを続けたい時はＢボタンをおすとゲーム画面にもどります。

# キー操作リスト

|  | 移動中 | 移動コマンド | 移動の地下道 |
|---|---|---|---|
| 十字キー | 移動 | コマンド選択のためのカーソル移動 | 地区選択のためのカーソル移動 |
| Aボタン | 移動コマンドウィンドーを開く | 選択したコマンドの決定 | 移動地区の決定 |
| Bボタン | 先制攻撃 | 決定のとりけし<br>ウィンドーを閉じる |  |
| スタートボタン | ゲームの一時中断 |  |  |
| セレクトボタン |  |  | 国移動 |



|  | 町と城 | 戦とうコマンド |
|---|---|---|
| 十字キー | コマンド選択のためのカーソル移動<br>数字入力 | コマンド選択のためのカーソル移動 |
| Aボタン | 選択したコマンドの決定<br>入力した数字の決定<br>メッセージの続きを読む | 選択したコマンドの決定 |
| Bボタン | 決定のとりけし | 決定のとりけし |
| スタートボタン |  |  |
| セレクトボタン |  |  |

# 移　動

各地区はカベで囲まれていて、地表からは他の地区に行けません。
他地区への移動や他国への移動は17ページを参照してください。

## 移動コマンド

移動中にAボタンをおすと、コマンドウィンドーが開き、コマンド（図2）が表示されます。キー操作は8ページを見てください。

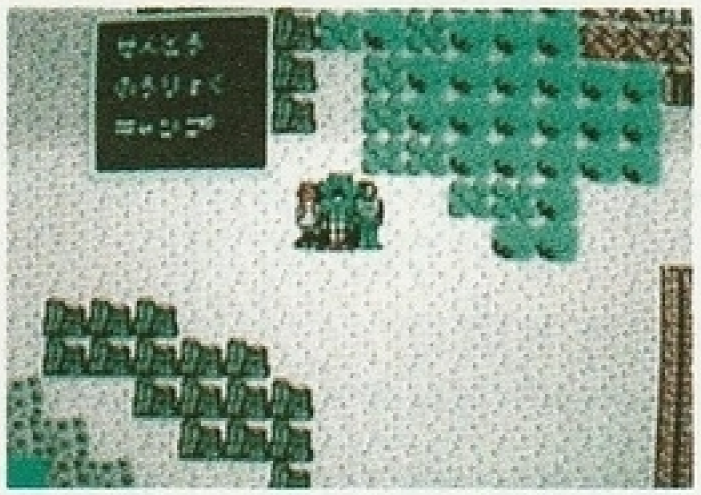



図2

### ●たたかう（戦う）

先制こうげきしたい時に選択してください。移動中にBボタンをおしても先制こうげきができます。

### ●のうりょく（能力）

このコマンドを選ぶと4人の指揮官の名前が表示されます。（図3）
見たい指揮官の名前に十字キーでカーソルを移動し、Aボタンをおすと、その指揮官の能力を見ることができます。（図4）
のうりょく（能力）については、25ページを参照してください。

図3

図4

### ●キャンプ

兵士の体力を回復するためのコマンドです。食料が消費されます。

# 町

地区によっては町（図5）があります。

町に入ると、自動的に〔町コマンド〕が表示されます。

キー操作については9ページを参照してください。

図5

## 町コマンド

**●しょくりょうや（食料屋）**

食料を買うことができます。（図6）

図6

**●へいしゃ（兵舎）**

兵士をほじゅうしたり、部隊をかえたりすることができます。（図7）

図7



**●しんでん（神殿）**

寄付をすることによって、指揮官の統率力を上げることができます。（図8）

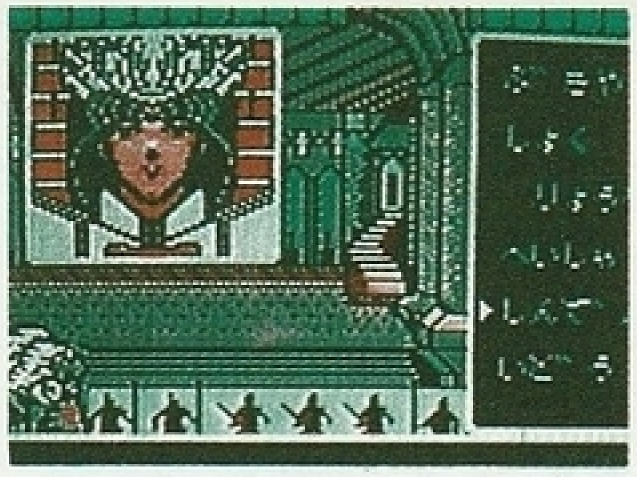


図8

**●ぶきや（武器屋）**

武器や防具を買うことができます。

武器や防具はこうげき力やぼうぎょ力を高めます。（図9）

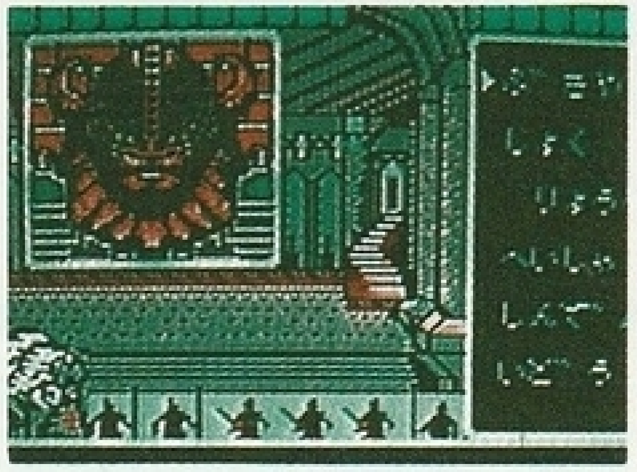


図9

**●ふねや（船屋）**

海をわたる時は、ここで船をかります。かり賃は片道のかり賃ですので、お金がないと帰ってくることができません。よく考えてから船に乗りましょう。（図10）

図10

●しみん・もんばん
（市民・門番）

旅に役立つ情報をくれます。（図11）

図11

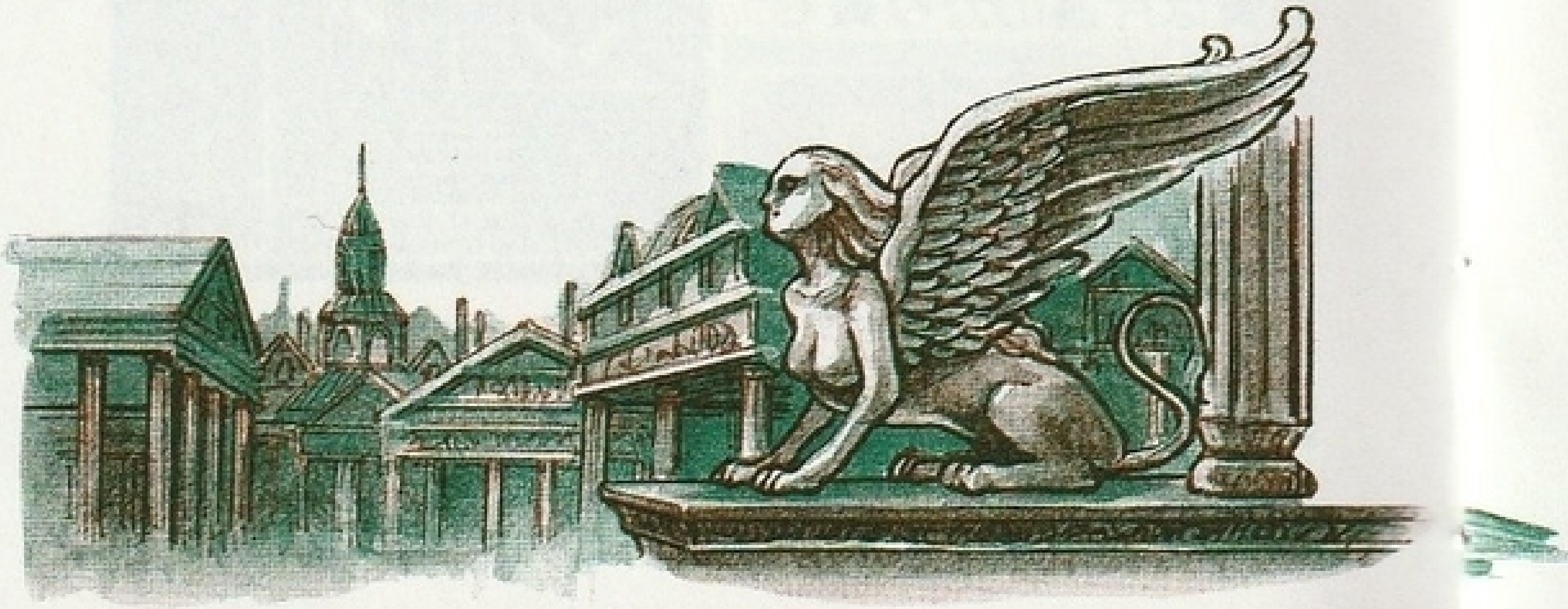
●いどう（移動）

町の外へ出ます。ただし、船を借りてからこのコマンドを選ぶと海へ出ます。

## 数字入力の方法

十字キーの上下で0～9まで数字が変わり、十字キーの左右でケタが変わります（入力可能なケタのところが点めつします）。

希望する数値が表示されたら、Aボタンをおしてください。





# 城

各地区にはかならず城（図12）があり、城には司政官か王様がいます。

司政官のいる城をせん領すると、その地区をせん領したことになります。王様のいる城をせん領した場合は、その国全体をせん領したことになります。

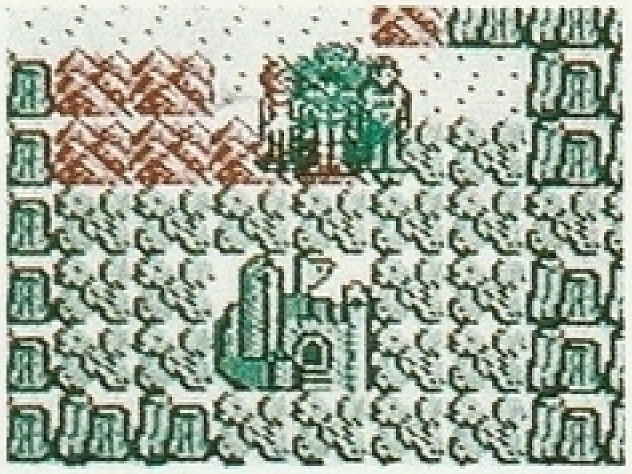


図12

城に入るには、城の戦いに勝たなければなりません。戦いに勝つと城をせん領することができ、自動的に「城コマンド」が表示されます。

キー操作については９ページを参照してください。

## 城コマンド

●おうさまをさがす
（王様を捜す）

城にいる王様をさがします。

王様のかわりに司政官がいる場合もあります。（図13）

図13

●せんりひんをさがす（戦利品を捜す）

せん領した城から戦利品をさがしだし、手に入れます。

●きゅうそく（休息）

食料の消費なしにキャンプし、兵士の体力を回復させます。

●いどう（移動）

城の外にでます。

## 地下迷宮

ある地区の城に迷宮があります。（図14）

王様のヒントで迷宮の入口がわかるでしょう。

迷路にあるドアは、ときどき前や後ろに動くので、まどわされないようにネ。

また、迷宮は地下2階までありますから、迷わないようにマップを作りながら進みましょう。

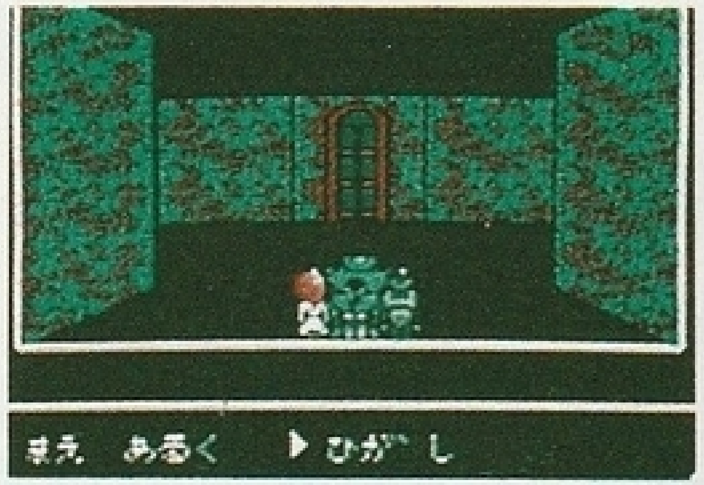



図14



# 地区移動と国移動

## 地区移動の方法

他の地区に行く場合は「移動の地下道」に入って移動します。

移動できるはん囲は、せん領した地区ととなりあっている地区だけです。

はじめて行った国の最初の地区の城をせん領し、地下道に戻ると、その国の地図が表示されます。（図15）

地図が表示されたままで十字ボタンをおすと地図上のカーソルがせん領した地区か、せん領した地区ととなりあった地区に移動します。行きたい地区にカーソルをあわせ、Aボタンをおすとその地区に行くことができます。

図15

## 国移動の方法

同じ大陸にある国への移動は、「移動の地下道」の中でセレクトボタンをおすと、移動できます。

海にかこまれた国へは船を使って移動します。

## 海上移動

船屋で船を借りて海上を移動できます。（図16）

船を借りた時の部隊編成は、船から降りても変わりません。また、海上移動中は食料が消費されません。

海上では十字キーを使用して船を移動させてください。

上陸は港（図16）でなければできません。

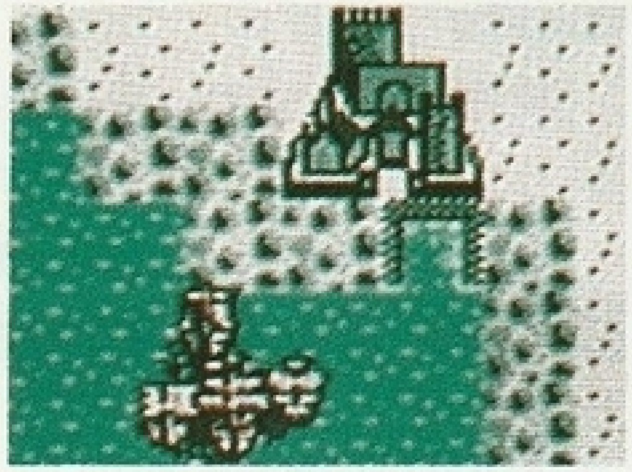
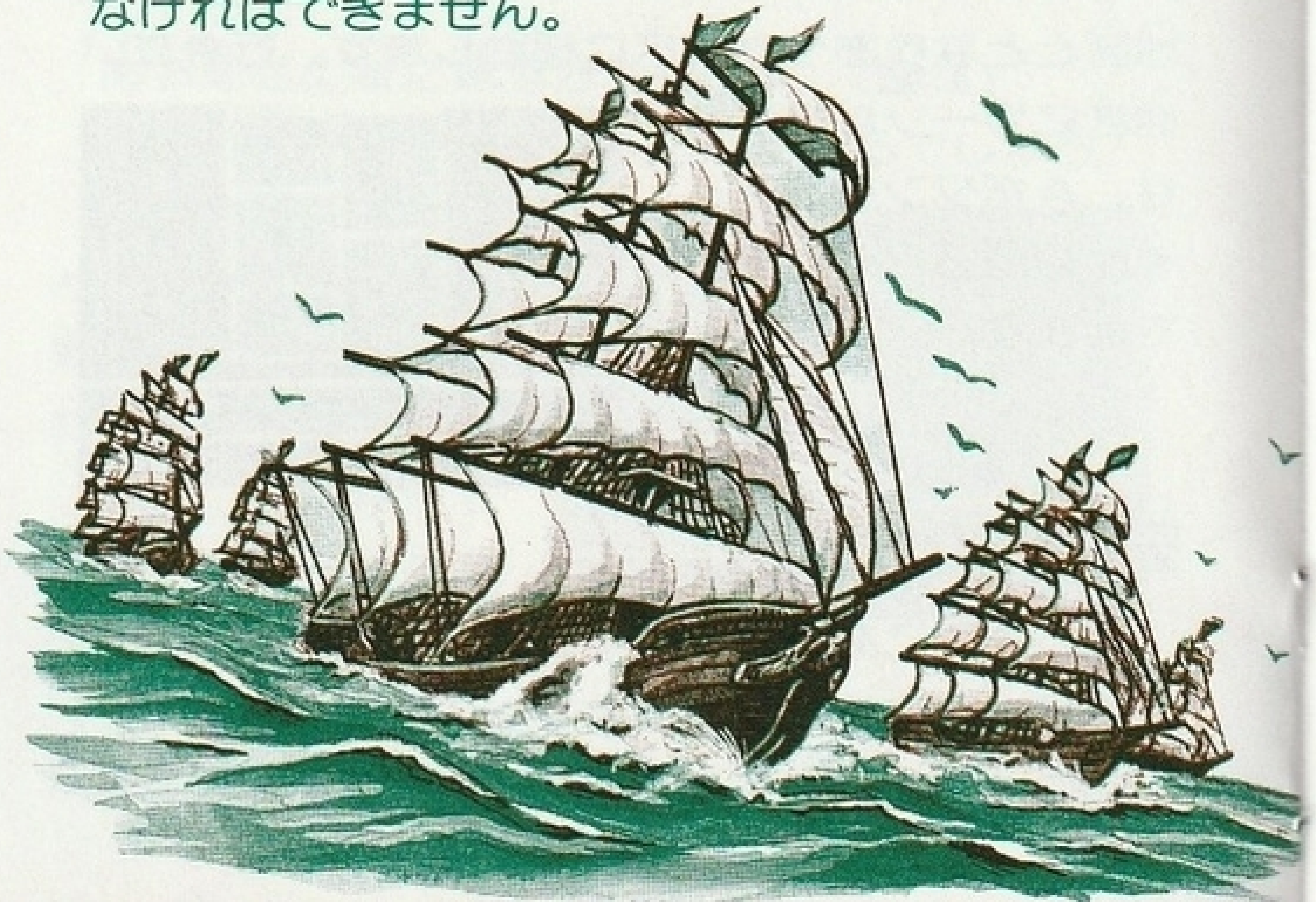


図16





## 戦い

次の場合に戦いがはじまり、自動的に「戦とうコマンド」が表示されます。

キー操作については、9ページを参照してください。

- 移動中に敵部隊に出会った時。（図17）
- 移動中に「大地のモンスター」に襲われた時。（図18）
- 城にせめ入った時。（図19、20）
- とりで（砦）にせめ入った時。（図21）
- 海上移動中に敵の船に出会ったとき。（図22）

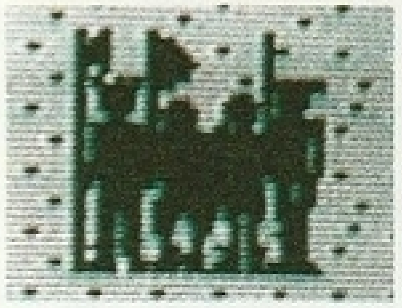


図17

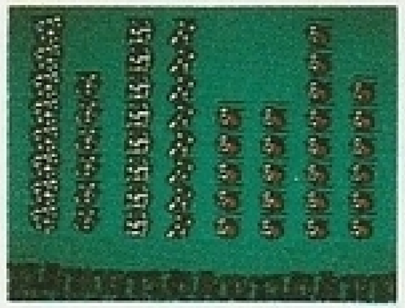


図18

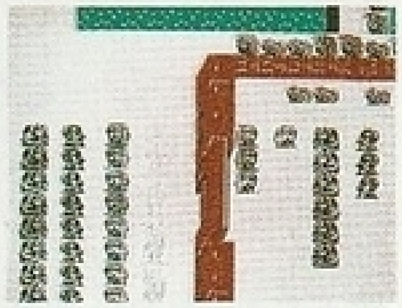


図19

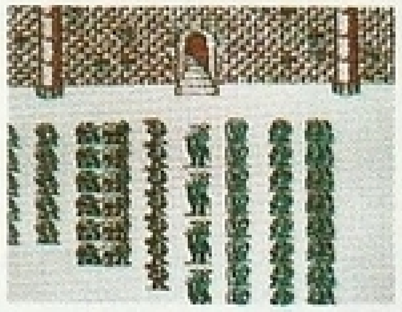


図20

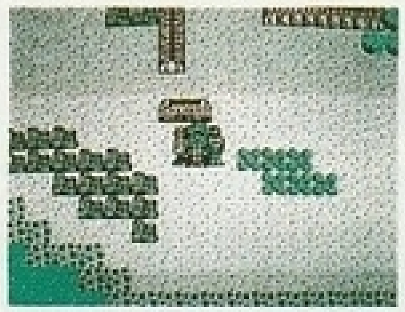


図21

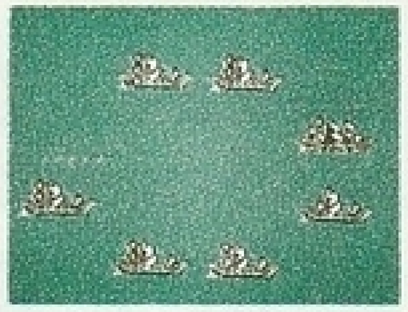


図22

## 戦とうコマンド

### ●たいれつへんこう（隊列変こう）

戦とうコマンドのウィンドーが開いている時に、セレクトボタンをおすと、隊列変こうができます。（図23）

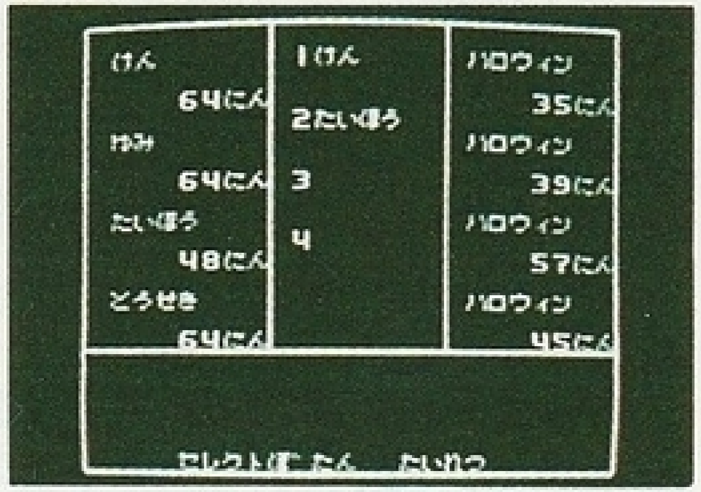



図23

前列に配置したい部隊から十字ボタンでカーソルを合わせＡボタンで決定していってください。

第４列目は自動的に決定されます。

### ●たたかう（戦う）

敵と戦うコマンドです。

### ●ぼうぎょ（防御）

こうげきによる、ひがいを少なくします。

### ●たいきゃく（退却）

味方部隊を退きゃくさせるコマンドです。このコマンドを選び、退きゃくに成功すると戦いがさけられます。しかし、退きゃくを選んだ指揮官の統率力と部隊の兵士数が減ってしまいます。

### ●アイテム

すでに入手したアイテムを使用する場合に選んでください。ただし、アイテムの効果は次のターン＊から発揮されます。

### ●こうほうかくらん（後方かくらん）

味方の部隊に近距離攻撃部隊がいて、なおかつ、森林地帯での戦とうになった場合、このコマンドが表示されます。（図24）

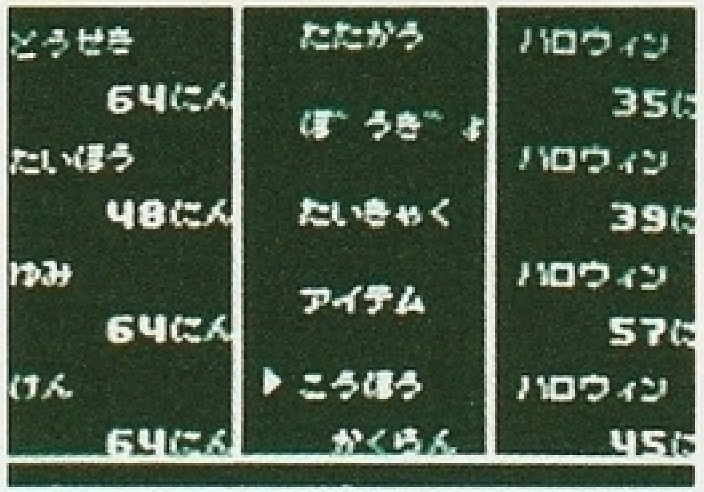



図24

近距離攻撃部隊を最後列に配置し、このコマンドを選ぶと、近距離攻撃部隊が敵の後方に回りこみ、敵に大打げきを与えることができますが、後方かくらんは失敗することもあります。

＊プレイヤーのプレイの番１回分のことを１ターンといいます。

# 戦いの方法

戦とうコマンド画面（図25）は４つのエリアにわかれています。

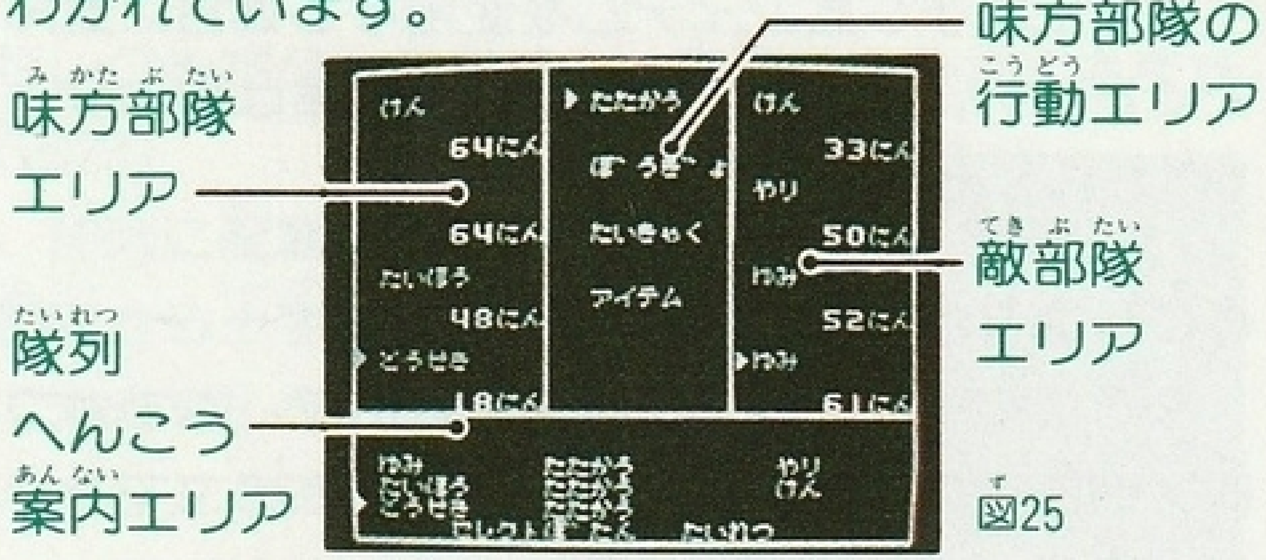


図25

戦いは、味方の最前列配置されている部隊から、各部隊ごとに、戦とう行動種類の決定、こうげき目標の決定の順序で決定していきます。

## 戦とう行動の決定

戦いを始める時は、次のようにして味方部隊の戦とう行動を決定してください。

①戦とうコマンドが表示されると、味方の最前列の部隊にカーソルがついています。
これは「味方の最前列の部隊の戦とう行動を決定せよ」という意味です。

②画面中央の行動エリアにカーソルが点めつしています。（図26）

点めつしているカーソルを十字キーで移動して、味方の最前列の部隊の戦とう行動を選び、Ａボタンをおして決定してください。

図26

③味方最前列の部隊の戦とう行動を決定すると、カーソルが自動的に画面右側の敵部隊のエリアに移動し、点めつします。（図27）
点めつしているカーソルを十字キーで移動させ、こうげきする敵部隊を選び、Ａボタンで決定してください。

図27

④味方の最前列の部隊の戦とう行動がすべて決定すると、画面左の味方部隊エリアのカーソルは自動的に味方第二列目の部隊のところに移動します。（図28）

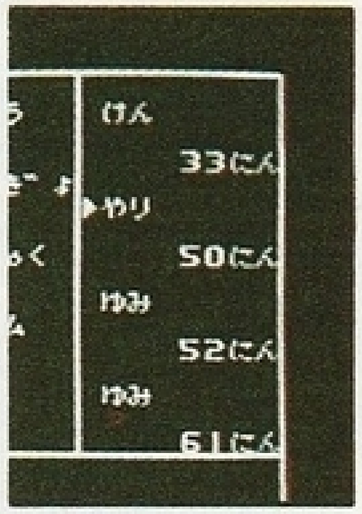


図28

⑤第二列目の部隊についても、同じようにして、戦とう行動を決定してください。ただし、近距離攻撃部隊と中距離攻撃部隊は敵の最前列の部隊しかこうげきできませんので（後方かくらんを除く）、「たたかう」を選ぶと、自動的に敵の最前列の部隊をこうげき目標にします。

このようにして、すべての味方部隊の戦とう行動を決定すると、画面は戦いのシーンに切りかわり、自動的に戦とうがはじまります。（図29）

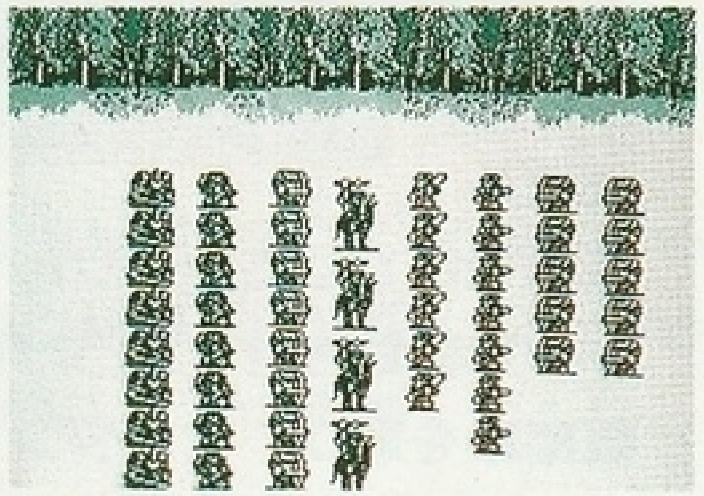


図29

# 能力と地けい

## 能　力

**●しょくりょう（食料）**

部隊の移動やキャンプによって消費され、町の食料屋でほじゅうできます。

食料は陸上で部隊を移動させるのに必要で、食料が少ない状態で戦とうになるとこうげき力やぼうぎょ力が弱くなります。

**●アイテム**

こうげき力やぼうぎょ力をたかめます。

**●こうげきはんい（攻撃範囲）**

敵、味方のすべての戦とう部隊がもっていて、こうげきはんいの中に相手方の部隊が入った時、先制こうげきがかけられます。

**●へいしすう（兵士数）**

戦いで、ひがいをうけたりすると減ってしまい、町の兵舎でほじゅうできますが、指揮官や統率力によってやとえる兵士の数、種類が異なります。

ゼロになるとゲームオーバーになります。

### ●こうげきりょく（攻撃力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテム、兵士数によって変化します。

### ●ぼうぎょりょく（防御力）

基本値は部隊によって異なりますが、地けい、アイテムのなどによって変化します。

### ●おかね（お金）

プレーヤーの所持金。戦いに勝ったり、城の戦利品を手に入れると増えます。

### ●とうそつりょく（統率力）

「しんでん」でいのったり、戦いで最後まで戦うと増え、退きゃくすると減ります。

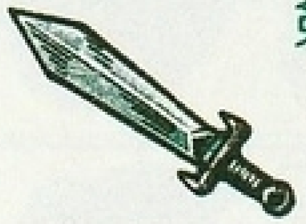
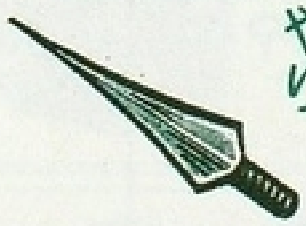
## 地けい

アストラディウムの世界には平地、砂ばく、海、しっ地など色々な地けいがあります。

地けいによって部隊のこうげき力やぼうぎょ力、食料の消費量が変化しますので、ゲームをやりながら地けいの特ちょうをおぼえましょう。



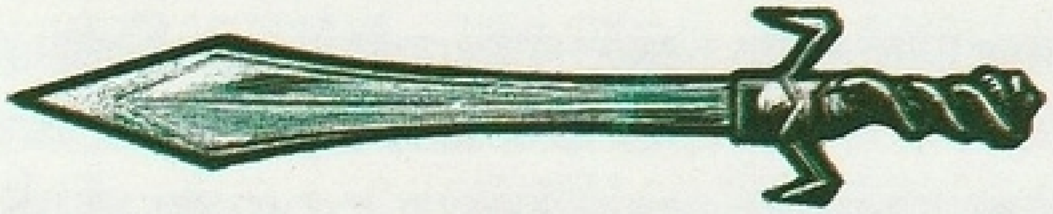
## アイテムリスト

| | 種類 | 使用できる部隊 | 入手方法 | 使用方法 |
|---|---|---|---|---|
| 攻撃用 |  剣 | 剣部隊 | 武器屋で買う | 自動使用 |
| |  やり | やり部隊 | | |
| | 弓 | 弓部隊 | | |
| | 馬 | 騎馬部隊 | | |
| | 石 | 投石部隊 | | |
| | 大砲 | 大砲部隊 | | |

|  | 種類 | 使用できる部隊 | 入手方法 | 使用方法 |
|---|---|---|---|---|
| 攻撃用 | 魔法のつえ | 魔術士部隊 | 武器屋で買う | 自動使用 |
|  | 赤い宝石 | 全部隊 | ？ | 戦とう時コマンド |
| 防御用 | よろい | 魔術士以外の全部隊 | 武器屋で買う | 自動使用 |
|  | たて | 剣、騎馬部隊 |  |  |
|  | かぶと | 魔術士以外の全部隊 |  |  |
|  | 銅のよろい | 魔術士以外の全部隊 |  |  |



|  | 種類 | 使用できる部隊 | 入手方法 | 使用方法 |
|---|---|---|---|---|
| 防御用 | 銅のたて | 剣、騎馬部隊 | 武器屋で買う | 自動使用 |
|  | ローブ | 魔術士部隊 |  |  |
|  | 青い宝石 | 全部隊 | ？ | 戦とう時コマンド |
|  | 魔法の鏡 | 魔術士部隊 | ？ |  |
| 両用 | メルヴィルの炎 | 全部隊 | ？ | 戦とう時コマンド |



# 部隊リスト

| | 部隊名 | 兵士1人の料金 | 最低必要統率力 | アレクス | ファナ | ランキン | バリアス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 近距離攻撃部隊 | 剣 | 2リンク | 1 | ● | ● | ● | ● |
| | やり | 1リンク | 1 | ● | ● | ● | ● |
| 中距離攻撃部隊 | 騎馬 | 20リンク | 16 | ● | | | |
| | 象 | 30リンク | 80 | | | | ● |
| | 戦車 | 25リンク | 48 | | | | ● |
| 遠距離攻撃部隊 | 弓 | 1リンク | 1 | ● | ● | ● | ● |
| | 鉄砲 | 5リンク | 128 | ● | | | |
| | 投石 | 5リンク | 1 | ● | | | ● |
| | 大砲 | 10リンク | 16 | | | ● | |
| | 魔術士 | 50リンク | 112 | | ● | | |

（表の右側4列の見出しは「雇うことができる指揮官」）

近距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置すれば、敵の最前列部隊を攻撃できる。

中距離攻撃部隊：味方部隊の最前列に配置しなくても、敵の最前列部隊を攻撃できる。

遠距離攻撃部隊：味方部隊のどの位置に配置しても、任意の敵部隊を攻撃できる。



最低必要統率力：

部隊の兵士、一人を雇うのに必要な統率力。最低必要統率力を上回った分だけ、最高64人まで兵士を雇うことができる。つまり、統率力136のアレクスは9人の鉄砲部隊兵士を雇うことができるのダ。